



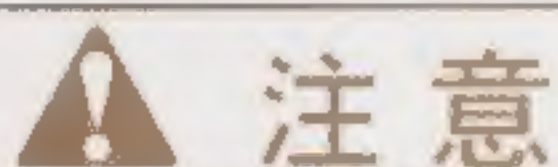
Baldur's Gate™



Tales of the Sword Coast™

バルダース・ゲート 拡張シナリオ集
テイルズ オブ ザ ソード コースト

取扱説明書



注意

セガ PCディスク使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れを拭くときは●

ディスクはレンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後のディスクは元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

SEGA PCディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

★本ディスクにRead meが入っている場合は、必ずお読みください。大切な情報を記載しています。

BALDUR'S GATE Tales of the Sword Coast: © 1998 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare Infinity Engine © 1998 BioWare Corp. All Rights Reserved. GameSpyLite © 1999 GameSpy Industries, Inc. HEAT.NET © 1998 SegaSoft Networks, Inc. Baldur's Gate, Baldur's Gate Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, TSR and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and Black Isle Studios logo, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers.. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. BioWare, the BioWare logo, and The BioWare Infinity Engine are trademarks of BioWare Corp. Dolby, the Dolby Surround Logo and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. Creative, Environmental Audio, and the Environmental Audio Logo are trademarks of Creative Technology Ltd. GameSpy and the GameSpy logo are registered trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. HEAT, HEATNET and HEAT logo are trademarks of SegaSoft Networks, Inc. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

Microsoft, Windows, DirectX, DirectDraw, DirectSoundは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。Windows95, Windows98, DirectX, DirectDraw, DirectSoundの正式名称は、Microsoft Windows95 operating system, Microsoft Windows98 operating system, Microsoft DirectX set of APIs, Microsoft DirectDraw application programming interface, Microsoft DirectSound application programming interfaceです。

MMX Pentiumプロセッサの正式名称はMMXテクノロジーPentiumプロセッサです。MMXおよびPentiumは、Intel Corporationの商標または登録商標です。

SEGA, SEGA PCは、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。

- パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
- このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
- この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
- このソフトを無断で複製（コピー）することおよび解析することを禁じます。
- 付属のユーザー登録ハガキを使い、ユーザー登録を必ず行ってください。ユーザー登録がされていない商品では、サポートを受けることができません。
- この取扱説明書の再発行はいたしません。大切に保管してください。

目 次

プロローグ	4
テイルズ オブ ザ ソード コースト (Tales of the Sword Coast) について	5
はじめに	6
ハードディスク空き容量について	6
テイルズ オブ ザ ソード コーストの遊び方	8
インターフェースとルールの変更	9
BGからの機能	9
テイルズ オブ ザ ソード コーストをインストールすると変更される内容	10
経験値とレベルの上昇	13
Roger Wilco (音声通信ソフトウェア)	13
高レベルの呪文	13
メイジ呪文	13
プリースト呪文	20
表	25
日本語版作成スタッフ	38

動作環境

本ソフトをプレイするには以下の条件が必要です。

	必要システム環境	推奨システム環境
OS	Windows 95/98日本語版	—
CPU	Pentium® プロセッサ166MHz以上	Pentium® プロセッサ200MHz以上
メモリ	32Mバイト以上	48Mバイト以上
ディスプレイ解像度	640×480ドット以上 High Color (16ビット) 以上	24ビットおよび32ビットカラーでプレイされる場合、 グラフィックボードによってはVRAMが4MB必要になる 場合があります。
グラフィックボード	VRAM 2MB以上	VRAM 4MB以上
サウンドボード	DirectSound対応	—
CDドライブ	4倍速以上	8倍速以上

ハードディスクの空き容量

「テイルズ オブ ザ ソード コースト」のインストールはBGのデータに上書きします。このため、BGのインストール状態によって必要な容量が異なります。

【BGを最小インストールしている場合】
210Mバイト以上の空き容量が必要

【BGを推奨インストールしている場合】
35Mバイト以上の空き容量が必要

ご注意

- 本ソフトは、DirectX (6) を使用しています。Windows95/98のドライバーがDirectXに対応していない場合、ご使用のパソコンメーカーから新しいドライバーを入手する必要があります。弊社では配布できません。
- 液晶ディスプレイのパソコンでは、本ソフトの動作は保証できません。
- 通信プレイには、通信速度28,800bps以上のモデム (33,600bps以上推奨)、TCP/IPまたはIPX/SPX互換プロトコル対応のLAN環境、シリアルクロスケーブルのいずれかが必要です。

- ※ DirectXは、付属のものを使用してください。他で入手したDirectXをご使用になると正常に動作しない場合があります (DirectXは本ソフトに含まれており、ゲームインストール時に必要に応じてインストールできます)。
- ※ ゲーム中はシステムエージェントなどの常駐ソフトは終了してください。起動しているとゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。
- ※ ゲーム中はパワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。
- ※ キャラクター名およびセーブファイル名は、日本語では入力しないでください。動作保証外であり、誤動作の原因となります。通信プレイでのチャット時の日本語入力可能です。
- ※ 本ソフトは英語圏からの移植のため、英字入力時のキアサインは101英語キーボード用になっています。日本用キーボードの英字の刻印とはキアサインが一部異なりますのでご注意ください。
- ※ ゲーム中はWindows95/98のアニメーションカーソルを使用しないでください。誤動作の原因となります。
- ※ 本ソフトは、MMX Pentiumプロセッサおよび、Pentium II、IIIプロセッサ上でも動作します。

プロローグ

ヴォロサンプ・ゲッドアーム：「友よ、よく帰ってきてくれたじゃないか。

おかげで、前作の『ヴォロのバルダーズ・ゲート・ガイド』は大好評だったよ。今回も、ソード コーストの薄暗い酒場でひそひそと語られている、摩訶不思議な秘密の話を聞かせてあげよう。薄暗い部屋、冷め切った食事、気の抜けたビールなども、真摯な文学の追求には問題じゃなかったよ。しぶる奴の口を開かせ舌を滑らかにしてやるには、虎の子も少なからず必要だったがね。まあ、早い話、この『ヴォロのガイド』シリーズはハイレベルだから、きっと、最高に気に入ってもらえると思うよ。君の役に立つこと間違いなしだぜ。」



エルミンスター：「きっと楽しくやったに違いない、快楽主義者のおまえのことじゃから。もっと事実を直視して、酒は、ほどほどにしておくことじゃ。そうすれば、少しは聡明になれるじゃろうから。」



テイルズ オブ ザ ソード コースト (Tales of the Sword Coast) について

テイルズ オブ ザ ソード コーストはバルダース・ゲート (Baldur's Gate) の拡張シナリオ集です。テイルズ オブ ザ ソード コーストをプレイするには、バルダース・ゲートがインストールされている必要があります。また、テイルズ オブ ザ ソード コーストをインストールしても、文字通り拡張シナリオ集ですので、バルダース・ゲートの冒険談に新しい章が追加されるわけではありませんが、探検する地域の数が増え、ゲームの世界がいっそう豊かになります。バルダース・ゲートの各章内でテイルズ オブ ザ ソード コーストをプレイしてください。

元のバルダース・ゲートを最後までプレイしていない場合は、テイルズ オブ ザ ソード コーストをインストールしても、最初はその差はほとんどわかりません。新しい地域が増えているのですが、まず、それを探する必要があります。

元のバルダース・ゲートを最後までプレイした場合は、バルダース・ゲートの町からウルゴス・ビード (Ulgoth's Beard) の町にマップ移動し、最後にセーブしたゲームファイル (とパーティ) を使って冒険を開始します。新しく冒険する地域は、ウルゴス・ビードから入ることができます。ゲーム中いつでもバルダース・ゲートに (または元のゲームの、どの地域の冒険にでも) 戻ることができますが、ゲームの状態が、元のゲームの、最後の決戦の直前に設定されています、という警告が表示されることがあります。バルダース・ゲートに戻ったときには、そこに誰かが待っているかもしれません。

この拡張シナリオ集をインストールすると、以前にセーブしたゲームの状態に影響する場合があります。そのため、このテイルズ オブ ザ ソード コーストには、セーブしたゲームファイルのアップデートを行うための簡単なユーティリティが付属しています。マルチプレイヤーでゲームを行う場合は、全プレイヤーがテイルズ オブ ザ ソード コーストをインストールするか、または全プレイヤーがテイルズ オブ ザ ソード コーストをインストールせずにプレイする必要があります。テイルズ オブ ザ ソード コーストをインストールしたプレイヤーとインストールしていないプレイヤーの接続を行うことはできません。

はじめに

テイルズ オブ ザ ソード コースト (TSC) をインストールする前に、バルダース・ゲートをインストールしておく必要があります。バルダース・ゲートのインストールが済んでいない場合は、先にインストールを行ってください。インストールの方法については、バルダース・ゲートの取扱説明書を参照してください。

バルダース・ゲートのインストールが済んでいる場合は、TSCのCDをCD-ROMドライブに挿入し、画面の表示に従ってインストール作業を進めます。自動的にインストール画面が表示されない場合は、「マイコンピュータ」のCD-ROMドライブアイコンをクリックします。TSC ディスクに収録されているファイルの一覧が表示されますから、AUTORUN.EXEを探してダブルクリックすると、インストール画面が表示されます。

ハードディスク空き容量について

本ソフトのインストールは『バルダース・ゲート (以下BG)』のデータに上書きします。このため、BGのインストール状態によって必要な容量が異なります。

BGを最小インストールしている場合 210Mバイト以上の空き容量が必要

BGを推奨インストールしている場合 35Mバイト以上の空き容量が必要

※ TSC をインストールすると、BGのファイルの一部もTSCの物に書き換えられます。そのため、BG本編で名称や台詞などが一部変更される物もあります。

インストールが終わったら、メニュー画面で以下のオプションを選択することができます。

● Readmeファイルを見る

Readmeファイルには、この取扱説明書に記載されていない最新の詳細な情報と変更事項が記述されています。このゲームの使用に関して問題が発生した場合は、このReadmeファイルをご覧ください。

● アップデート

自動的にウェブブラウザを立ち上げて海外のバルダース・ゲートホームページへアクセスします。日本語版のアップデートはSEGA PCのホームページにて行なう予定です。リンク先の変更方法はReadmeファイルをご覧ください。



● 終 了

メニュー画面を閉じてゲームを終了します。

● 他ゲームの予告編

他のBlack Isle Studioのゲームソフトのデモムービーを見ることができます。

● 設 定

バルダース・ゲートやテイルズ オブ ザ ソード コーストのプレイ中に使用するショートカットキーなどの設定は、このユーティリティを使って変更することができます。変更したいショートカットキーを選択して、割り当てを変更するか、表示された値を変更します。

● プレイ

必要な設定が終了したら、このプレイボタンをクリックしてゲームを開始します。ロゴと説明のムービーの表示後に、セーブしておいたバルダース・ゲートのファイルをロードするか、新しくシングルプレイヤーまたはマルチプレイヤーゲームを開始するかを選択することができます。

後でゲームを再開する場合は、「スタート」メニューの「Black Isle Studio」プログラムグループから「バルダース・ゲート (Baldur's Gate)」を選択してください。

● アンインストール

アンインストールを実行すると、セーブしたゲームとゲームキャッシュを除いて、全てを削除することができます。



テイルズ オブ ザ ソード コーストの遊び方

テイルズ オブ ザ ソード コースト (TSC) をシステムにインストールしたら、バルダース・ゲート (BG) と統合されます。TSCで追加された新しい地域、冒険、アイテム、その他すべてのものが既存のBG環境にシームレスに統合されます。

ゲームを開始する方法は3種類あります。

- 1) TSCをインストールした後、ゲームを新しく開始する。
- 2) BGのゲームの途中でセーブしたところから再開する。
- 3) BGを最後までクリアし、最後にセーブしたところから開始する。

● 新しくゲームを開始する

新しくゲームを開始する場合は、新たにBGゲームを開始する場合と同じです。BGの取扱説明書中の、キャラクター作成、クラス (職業)、種族などのセクションを参照してください。

● 途中でセーブしたところから再開する

拡張版をインストールした後で、BGのときと同じように、セーブしておいたゲームをロードします。TSCのすべての機能がゲームの世界に追加され、追加された場面に到達すれば、新しく追加された地域での新たな冒険を楽しむことができます。

● 最後までクリアしてセーブしたデータを使用する

元のゲームを最後までクリアすると、最後の戦いの前に「最終セーブ (final save)」が行われています。この「最終セーブ」ゲームをロードすると、ゲームの世界に戻ることができます。この場合は、セーブが行われた時点と少し変更があります。まず、場面は第7章で、ゲームは最後まで終わっていません。次に、ゲームの世界はTSCによって追加および変更されたすべてのものが含まれています。舞台はバルダース・ゲートからウルゴス・ピアードに変更されていますが、いつでもバルダース・ゲートに戻ることができます。ある地点では、もう一度ゲームをしたくなることもあるでしょう。最終場面は、さらにおもしろく、エキサイティングで、大きな褒賞が得られるようになっています。

インターフェースとルールの変更

TSCでも、バルダース・ゲートからインターフェース上の大きな変更はありませんが、ゲーム中での動作が少し変更されている部分があります。バルダース・ゲートからの便利な機能や拡張版で追加されたものについて、以下に説明します。

BGからの機能

● クイックセーブ (Quick Save)

キーボードのqキーを押すだけで、すばやくゲームをセーブすることができます。オプションメニューでのゲームのセーブとは異なり、ゲームを中断する必要がなくなりました。クイックセーブでは、いつも同じクイック・セーブ・スロットにセーブが行われます。

● パス検索AIの強化

パーティをグループとして移動しようとする、そのメンバーが行方不明になって（または倒されて）しまうことがありましたが、TSCでは、この問題は解決されています。また、設定ユーティリティにパス検索ノードを設定するボックスが用意され、設定を変更することもできます。

AIの増減は、ノード (Node) 数を変更して行います (4,000以上)。数値の範囲は2,000～32,000です。数値を4,000以上にした場合は、パス検索ノードが増えるに従って、動作コマンドに対する反応が遅くなります (たとえば、キャラクターの反応は、プレイヤーの意図する場所への移動方法の計算が複雑になるため少し遅くなります)。マシンの速度がPentium II 以上の場合は、32,000に設定しても、反応速度の低下はまったくありません。

● ゲーム開始時の所持金

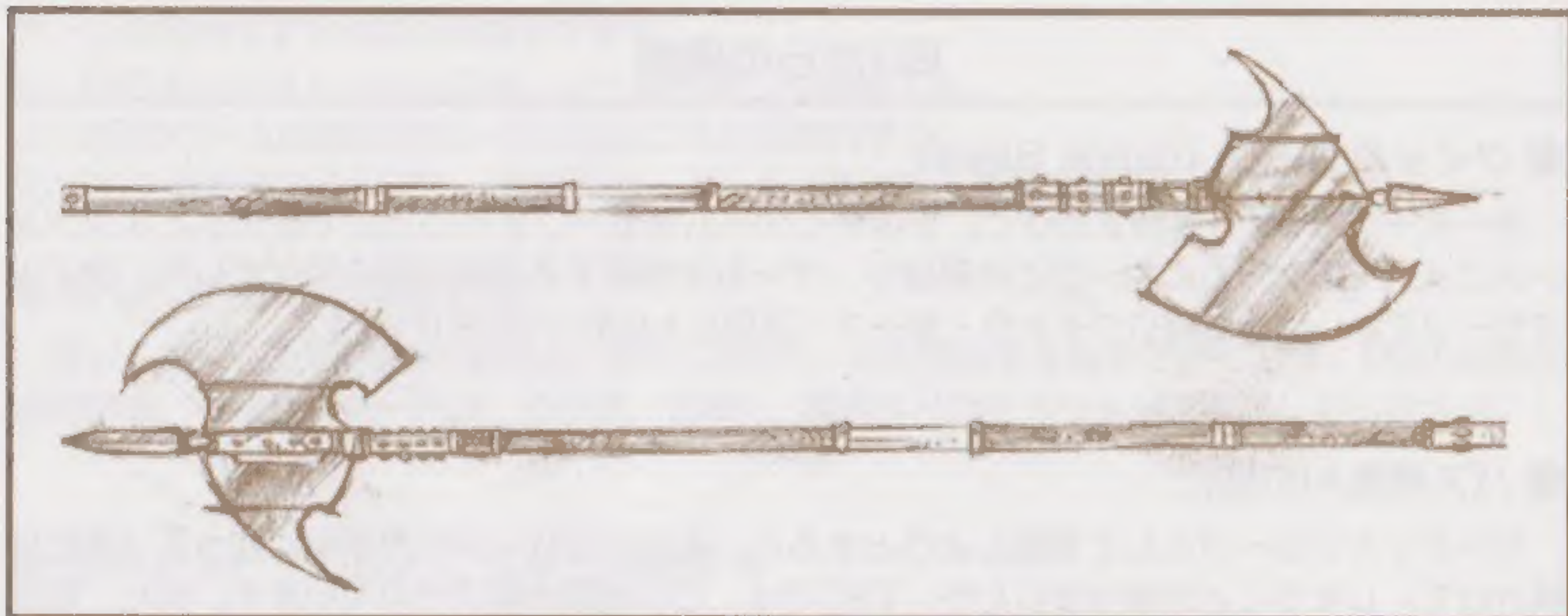
ゲーム開始時のキャラクターの所持金は、AD&Dのルールに基づき、キャラクターの職業 (クラス) によって異なります。

キャラクターの職業	ダイの範囲	結果の範囲
ウォーリアー	$(5d4) \times 10gp$	50gp - 200gp
メイジ	$(1d4 + 1) \times 10gp$	20gp - 50gp
ローグ	$(2d6) \times 10gp$	20gp - 120gp
プリースト	$(3d6) \times 10gp$	30gp - 180gp

マルチクラス・キャラクターの場合は、その職業で最も有利なダイの範囲を使用します。キャラクターがメイジ/シーフの場合は、ゲーム開始時の所持金は $2d6 \times 10gp$ になります。

● パーティー内の順序

パーティー内でのキャラクターの順序を変更する場合は、キャラクターの顔グラフィックをドラッグアンドドロップして順序を入れ替えます。たとえば、キャラクター1とキャラクター2の順序を入れ替えるには、キャラクター1を左クリックし、マウスボタンを押したまま、カーソルをキャラクター2の上に移動してボタンを離すと、キャラクター1とキャラクター2の位置が入れ替わります。



テイルズ オブ ザ ソード コーストを インストールすると変更される内容

● 地域に対する効果を持つ呪文

地域に対する効果を持つ呪文は、すべて、呪文を唱えたときに、その効果の及ぶ地域内に存在する人にしか影響が及ばないように変更されています（たとえば、ファイアーボールの呪文による爆発の及ぶ半径から脱出することが可能になっています）。実際に火に襲われなければダメージは受けません。

ヴォロ：「足が速く、常に用心を怠らなければ、灰になることはないぜ。」

● オートポーズ

敵が視界に入ると自動的にゲームを停止するオプションが追加されています。

● キャラクターホットキー

キャラクターを選択してカーソルボタンを押すと、そのキャラクターが画面の中央に表示されます。

● 所持品のオートスタック

キャラクターの所持品に追加された同じ種類のアイテムは、自動的に1つにまとめられます。

● アイテムの状態

未鑑定魔法のアイテムは青く表示されます。コンテナ（箱や袋など）を開いたとき、そのコンテナを開いたキャラクターには使用できないアイテムが赤く表示されるのはバルダース・ゲートのときと同じです。

● 投射

投射速度は、すべて（通常および魔法）、2倍に変更されており、よりリアルになりました。

● クイックロード

メニュー画面の設定項目で、キーボードのショートカットキーを設定してください。設定を完了するとシングルプレイヤーゲームの場合は、Ctrl + 設定キーを押すと、最後にセーブしたゲームファイルをクイックロードすることができます。ショートカットキーの設定はZキーを推薦します。

● ゲームの状態のセーブ

セーブしたゲームには、NPC AI（オン/オフ）とテキストパネルのサイズが保存されるようになっています。

● ステルス/バックスタブ

物陰に隠れたり音を立てずに隠密（ステルス）できるシーフの特性は、物陰の有無に影響を受けるようになっています。

また、シーフによるステルスモードでの第一撃での隠れ物に対する不意打ち攻撃（バックスタブ）は、標的の背後からでなければできないように変更されています。

エルミンスター：「闇のビジネスには闇が必要だということじゃ。」

● ワールドマップ（World Map）

ワールドマップは、ゲームに追加された新しい地域との接続が行えるように、少し変更されています。使い方に変更はありませんが、ワールドマップのヘルプツールチップには、目的地への移動に必要な時間が（時間の単位で）表示されるようになっています。



● 12キャラクター下部のボタン

5種類の職業（クラス）に基づいて画面の下側に表示されるボタンが変更され、武器スロットを2つ使用できるキャラクターが増えています。

クラス	スロット1 (F3)	スロット2 (F4)	スロット3 (F5)	スロット4 (F6)	スロット5 (F7)
ファイター	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	武器スロット4	
パラディン	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	ターンアンデッド	呪文詠唱
レンジャー	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	隠密	呪文詠唱
メイジ	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文詠唱
ドルイド	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
バード	武器スロット1	武器スロット2	ハートの紋	盗み	呪文詠唱
シーフ	武器スロット1	武器スロット2	盗発見	盗み	隠密
ファイター/ シーフ	武器スロット1	武器スロット2	盗発見	盗み	隠密
ファイター/ クレリック	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター/ メイジ	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
メイジ/ シーフ	武器スロット1	盗発見	盗み	隠密	呪文詠唱
クレリック/ メイジ	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック/ シーフ	武器スロット1	盗発見	盗み	隠密	呪文詠唱
ファイター/ ドルイド	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック/ レンジャー	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	隠密	呪文詠唱
ファイター メイジ クレリック	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター メイジ シーフ	武器スロット1	盗発見	盗み	隠密	呪文詠唱

経験値とレベルの上昇

バルダース・ゲートでは、キャラクターがゲームを通じて獲得できる経験値には限度があります。この値は、職業にもよりますが、レベル7か8に進めば、最高で89,000ポイントの経験値が獲得できるように設定されていました。この値は161,000ポイントに変更されています。これにより、TSCをインストール後、職業によって異なりますが、最低1レベル上げることができます。キャラクターの職業による違いは、この取扱説明書の巻末にある経験値表を参照してください。

Roger Wilco™

テイルズ オブ ザ ソード コーストには、Roger Wilco™ の音声通信ソフトウェアが付属し、インターネットを通じてのバルダース・ゲートおよびTSCのマルチプレイヤーゲームのプレイ中に、ゲームをしている友人と話をすることができます。TSCのインストール時に、Roger Wilcoをインストールするオプションが用意されていますが、後からインストールすることもできます。Roger Wilcoのインストールについての詳細は、Readmeファイルをご覧ください。完全日本語版では、日本の通信環境、マシン環境の事情によりこの機能はサポート外とさせて頂きます。

高レベルの呪文

新たに追加された呪文のほか、レベル4とレベル5の、プリーストとメイジの全呪文を挙げておきます。なお、レベル1からレベル3までの呪文に変更はありません。

ヴォロ：「これは俺はあずかり知らぬことだが、俺の一大傑作「ヴォロの魔法ガイド」には、ちゃんと書いておいてやったぜ。レルムのどこでも利用できる。メイジたちは喉から手が出るほど欲しがるだろう。特に呪文の本はな。」

エルミンスター：「おまえのような奴が、なぜ、いつ書いたのかが不思議じゃて。」

メイジ呪文ーレベル4

コンフュージョン Confusion (エンチャントメント/チャーム)

距離：術者の視界内
持続時間：2ラウンド+1ラウンド/レベル
詠唱時間：4
効果範囲：一辺60フィートまでの立方体
ST：特殊



この呪文により、効果範囲内のものは混乱をきたし、決断力が鈍り、効果的な行動ができなくなる。効果範囲内のすべてのものは、ウィズダムによる修正をした後に -2のペナルティをかけて呪文に対するSTを行い、成功すると混乱は起こらない。術者の2ラウンド+1ラウンド/レベル持続する。失敗した場合、呪文が持続している間は、凶暴になったり、混乱して立ちつくしたり、さまよい歩いたりする。さまよっている場合は、最も一般的な移動方法に従って、術者から離れるように歩く（人は歩き、魚は泳ぎ、コウモリは飛ぶ）。混乱しているものが攻撃を受けた場合、攻撃してきた相手に対して本能的に攻撃するようになる。

ディメンションドア Dimension Door (オルタレーション)



距離：0
持続時間：瞬間
詠唱時間：1
効果範囲：術者
ST：なし

この呪文は、術者の視界内のどこにでも術者をテレポートすることができる。呪文を唱えると、次元の扉が術者の前に開かれる。扉をくぐるとテレポートする。

エモーション・ホープレスネス Emotion-Hopelessness (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者の視界内
持続時間：2ラウンド+レベルあたり1ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：一辺60フィートの立方体
ST：特殊

この呪文を唱えると、メイジの周囲にいる者の感情に影響を与えることができる。この呪文は術者の視界内に存在する敵に絶望感を与える。呪文のSTに失敗した場合は、呪文にかかった者はその場に倒れ、まるで強者を前にして戦う意欲を失ったかのように振る舞う。呪文の効果の持続時間が経過すると、普通の状態に戻る。

この呪文には、術者に勇気を与えるという別の効果もある。恐怖の感情を取り除き士気（モラル）を回復し、恐怖のために自分の心に逃げ込まずに済む。この呪文に対してはSTは効果がなく、呪文の効果は持続時間中は持続するが、魔除けなどによって影響を受ける。

グレーター・マリソン Greater Malison (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者の視界内
持続時間：1レベルあたり2ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：最大一辺60フィートの立方体
ST：なし

この呪文は、敵のセービングスローを逆に敵に影響するように変えることができる。効果範囲内に存在する敵意あるすべての生物に効力がある。この呪文の効いている敵は、ペナルティ-2で全セービングスローを行うことができる。

インブルーブドインヴィジビリティ Improved Invisibility (イリュージョン／ファンタズム)

距離：接触
持続時間：10ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：接触した生物
ST：なし



この呪文はインヴィジビリティの呪文と似ているが、呪文をかけられた者は、遠距離武器による攻撃、接近戦、呪文詠唱などの攻撃を行っても透明のままという点で異なる。しかし、呪文をかけられた者が通った跡がぼやけて見えることもあるため、鋭い敵からは攻撃される可能性があるということに注意しなければならない。ただし、よく目を凝らさなければ跡を見つけることはできない（見えなくなった対象の存在が知られた後）。透明になっている者に対して攻撃する場合は命中判定に－4のペナルティがあり、透明なキャラクターにはSTに+4のボーナスがある。

マイナー・グローブ・オブ・インヴァルナビリティ Minor Globe of Invulnerability (アブジュレーション)

距離：0
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：半径5フィートの球体
ST：なし



この呪文は、術者の周りに、きらきら光る静止した魔法の球体を作り出し、球体の内側に対するレベル1からレベル3までの呪文を無効化する（つまり、それらの呪文に効果範囲があっても、この呪文の効果範囲には効かなくなる）。これには、生まれつきの能力や、アイテムからの影響も含まれる。しかし、内側からは、この呪文の影響を受けずにあらゆる呪文をうち出すことができる。レベル4以上の呪文に対しては、この呪文は効果がない。この呪文は、ディスペルマジックが成功すると解除される。

モンスターサモニングⅡ Monster Summoning II (コンジュレーション／サモニング)

距離：40ヤード
持続時間：12分（1分）
詠唱時間：4
効果範囲：特殊
ST：なし



この呪文は、レベル3のモンスターサモニングとほとんど同じであるが、この呪文は12ヒットダイス分のモンスターを召還できる。召還されたモンスターは呪文の範囲内に現れて、呪文の持続時間が終わるか、倒されるまで敵を攻撃する。

オリリュークズ・リジレント・スフィア Otiluke's Resilient Sphere (オルタレーション)



距離：0
持続時間：1レベルあたり1ラウンド
詠唱時間：1
効果範囲：標的
ST：効果なし

この呪文を唱え、この呪文に対するSTに失敗した場合は、術者は、きらきらと輝く球体に取り囲まれる。呪文の持続時間中、術者はこの球の中に居ることができる。この球体にはダメージを与えることはできない。この球体を取り除くには、ディスペルマジックの呪文を使用するほかはない。したがって、球内に閉じ込められた術者は、攻撃から完全に保護されるが、球外への影響力を行使することはできない。

エルミンスター：「攻撃の用意が整うまで、敵との戦いを避けられる便利な方法じゃ。」

ポリモーフアザー Polymorph Other (オルタレーション)



距離：術者の視界内
持続時間：永久
詠唱時間：4
効果範囲：1体
ST：効果なし

このポリモーフアザーの呪文は、呪文をかけた相手の形態を永久に変化させてしまう強力な呪文である。精神的な属性には影響が及ばないが、標的は新しい形態の特殊能力を得ることはできない。しかし、身体的な特性は新しい形態のものに変更される。この呪文は、ペトリフィケーション/ポリモーフに対するSTに成功しなければ、リスに変身してしまう呪文の特殊バージョンである。この呪文での変身は即時に行われ、その効果は、ディスペルマジックの投射に成功するまで永久に持続する。新しい形態での通常の攻撃は可能で、身に付けていた衣服や装備品は、新しい形態に合うように作り変えられる。

ヴォロ：「口をきく獣や怪奇現象の話は、きっと大抵がこの呪文のせいだぜ。
でなけりゃ、悪酔いしたせいなのさ。」

ポリモーフセルフ Polymorph Self (オルタレーション)



距離：0
持続時間：1ターン+1レベルあたり3ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：術者
ST：なし

この呪文を唱えると、術者は他の生物に変身することができる。術者はそうした生物の身体的な動作と呼吸法も得ることができる。この呪文で変身した形態に付属する特殊な攻撃や魔法などの能力を得ることはできない。術者の人格や性格が変わるような危険にさらされることもない。

この呪文を唱えると、術者は、いつでも、好きなものに、何回でも変身することができ、その効果は持続時間中有効である。術者は、変身した形態の通常の攻撃能力を身に付けることができ、他人の武器を使用できる場合もある。術者のメイジとしての精神的属性は変わらないが、身体的属性は変身した形態のものに変化する。また、術者は、スライムの所有する遠距離武器に対する抵抗力や鈍器などのように、変身した形態に備わっている防御能力を身につけることができる。

エルミンスター：「使い方を誤らなければ強力じゃが、失敗が多いのも、また事実じゃ。
自分の長所と短所を忘れぬことじゃ。
おのれを巨人と錯覚してそのように振る舞っても、所詮はおのれに過ぎぬ。」

リムーブカース Remove Curse (アブジュレーション)



距離：接触
持続時間：永久
詠唱時間：4
効果範囲：特殊
ST：特殊

この呪文を唱えると、瞬時に、物や人にかけている呪いや、望ましくないものや邪惡な存在にされる呪文を解除することができる。このリムーブカースの呪文では、アイテムにかけてられた呪いを解くことはできるが、シールド、武器、アーマーなどにかけてられた呪いを解くことはできない。この呪文で解くことのできない呪いもあり、また、あるレベル以上の術者でなければ解くことのできない呪いもある。

スピリットアーマー Spirit Armor (ネクロマンシー)



距離：接触
持続時間：3ターン
詠唱時間：3
効果範囲：1体
ST：なし

この呪文は、持続時間の間、対象の身体にバリアーを作り出すレベル3のゴーストアーマーの呪文とよく似ている。ただ、この呪文の場合は、バリアーを作り出すときに、対象の生命力に影響を与える。このアーマーそのものは、重さがなく、動きや呪文の投射をさえぎったりすることはない。

このスピリットアーマーの呪文は他のアーマーと共に荷重に加算されることはないが、マジックリングやシールドと同じようにデクスタリティのボーナスが適用される。この呪文の効力がある間は、呪文をかけられた者のAC（アーマークラス）は1で、あたかもプレートメイルを身につけているかのようになる。また、この呪文の魔法の性質により、敵は魔法攻撃に対する+3のボーナスが得られる。

ただし、この呪文が切れた場合、スピリットの外部が一時的に失われ、2D4ポイントのダメージを受ける危険もある。

メイジ呪文—レベル5

アニメイトデッド Animate Dead (ネクロマンシー)



距離：10ヤード
持続時間：8時間
詠唱時間：1ラウンド
効果範囲：特殊
ST：なし

この呪文は、人間やデミヒューマン、ヒューマノイドの骨や死体から、最下級のアンデッドモンスターであるスケルトンやゾンビを作り出す呪文である。そうやってできたアンデッドは操ることができる、彼らの生前のコミュニケーションの仕方に関係なく、術者の簡単な口頭での命令に従う。術者は、スケルトンやゾンビをついてこさせたり、ある一定の地域にとどまり、侵入してきたあらゆる生物（あるいは特定のタイプの生物）に対して攻撃をしかけることができる。アンデッドは、倒される、8時間が過ぎる、もしくはターンアンデッドが成功するまで操ることができる。術者のレベルにつき1体のスケルトンかゾンビを操ることができる。

ケイオス Chaos (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者の視界内
持続時間：3ラウンド+1レベルあたり1ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：一辺60フィートの立方体
ST：特殊

この呪文の効力は、レベル4のコンフュージョンの呪文と、すべての点で同一である。呪文を浴びせられると、呆然とうろつきまわり、いずこへとなく姿を消す者もあれば、■と味方の区別なく攻撃を行う者もある。レベル4以下の犠牲者の場合は、STを受けることができない。ただし、レベル5以上の場合は、-4で呪文を解くことができる。呪文は持続時間が過ぎるか、ディスペルマジックの呪文が唱えられるまで有効である。

クラウドキル Cloudkill (エヴォケーション)



距離：10ヤード
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：40 × 20 × 20フィートの雲
ST：なし

この呪文は、不気味な黄緑色の蒸気雲を作り出し、強い毒性によって、4+1ヒットダイス以下の者をSTがあっても殺してしまう。4+1ヒットダイスから、6ヒットダイスの者は、毒に対するSTに-4のペナルティを受けることになるが、失敗すれば死ぬ。息を止めても、効果を免れることはできない。レベル6（あるいは6ヒットダイス）以上の者は、すぐに雲の外に出なければ、1ラウンドごとに1D10の毒ダメージを受けることになる。

エルミンスター：「風の強い日には注意が必要じゃ。」

ドミネーション Domination (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者の視界内
持続時間：12時間
詠唱時間：5
効果範囲：1体
ST：効果なし

このドミネーションの呪文を唱えることにより、術者は、呪文の効いている間、あらゆる生物の動作をコントロールすることができる。術者のテレパシーによって標的の動作がコントロールできる。レベル4のプリースト呪文であるメンタルドミネーションとは異なり、自分の士気に対して手段を講じても、ディスペルマジックの呪文以外には、呪文をかけられた者にこの呪文を解く方法はない。この呪文を避けるため、-2でSTを得ることができる。

フィーブルマインド Feeblemind (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者の視界内
持続時間：永久
詠唱時間：5
効果範囲：1体
ST：効果なし

フィーブルマインドの呪文は、呪文をかけられた者の知力を無分別な子供のレベルに後退させる働きがある。この作用はディスペルマジックの詠唱に成功するまで持続する。犠牲者がこの呪文の効果から逃れるには、-2のペナルティを受けることが求められる。

ホールドモンスター Hold Monster (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者の視界内
持続時間：1レベルあたり1ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：標的から半径5フィートの範囲
ST：効果なし

この呪文を唱えると、1D4のあらゆる種類の生物を、その場で9ラウンド以上も動けなくし、解除には-2のペナルティが必要である。

術者が選択した標的を中心に効果が発生する。標的から5フィート以内の敵にも効果が及ぶ。STに成功した者には、この呪文の影響はない。アンデッドには効かない。

呪文にかかった生物は、動くこともしゃべることもできないが、周囲の状況の把握は可能で、動作と言葉を必要としない能力は使うことができる。呪文がかかっている状態でも、負傷、病気、毒による状態の悪化は進む。

モンスターサモニング3 Monster Summoning III (コンジュレーション/サモニング)

距離：40ヤード
持続時間：12分（1分）
詠唱時間：5
効果範囲：特殊
ST：なし



この呪文は、レベル3のモンスターサモニングとほとんど同じであるが、16ヒットダイス分のモンスターを召還できる点が異なる。召還されたモンスターは呪文の範囲内に現れて、呪文の持続時間が終わるか、倒されるまで敵を攻撃する。

シャードア Shadow Door (イリュージョン/ファンタズム)

距離：10ヤード
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：2
効果範囲：特殊
ST：なし



この呪文によって、メイジは幻の扉を作り、その扉を実際にくぐり抜けて姿を消すことができる。持続中は、完全に見えなくなり、(インブルーブドインヴィジビリティと同様)、あらゆる攻撃を回避することができる。トゥルーシーイングか、ジェム・オブ・シーイング、または同様の魔法を用いてのみメイジを発見することができる。

プリースト呪文—レベル4

アニマルサモニング1 Animal Summoning I (コンジュレーション/サモニング)

距離：屋外の1エリア
持続時間：24分
詠唱時間：7
効果範囲：特殊
ST：なし



この呪文を使うと、術者は4ヒットダイス以下の指定された動物を最高8匹まで呼び寄せることができる。召還できる動物は呪文をかけた環境によって変わる。

キュア・シリアス・ウーンズ Cure Serious Wounds (ネクロマンシー)

距離：接触
持続時間：永久
詠唱時間：7
効果範囲：接触した生物
ST：なし



この呪文はキュア・ライト・ウーンズをより強力にしたものである。対象に手をかざし、呪文を唱えることで、対象のHPが17ポイント回復する。この呪文は、肉体を持っていないもの、アンデッド、プレーン界の生物には効果がない。

ディフェンシブハーモニー Defensive Harmony (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者
効果範囲：半径10フィートの範囲
持続時間：6ラウンド
ST：なし
詠唱時間：1

ディフェンシブハーモニーの呪文をかけられた生物には、魔法による攻撃と防御が魔法によって調整されるため、防御ボーナスが与えられる。この呪文により、生物のグループがひとまとまりとなって戦闘と遭遇に対処できる。効果は術者を中心に半径10フィートの範囲に及ぶ。呪文の詠唱後には、この範囲から出ても効果は持続する。呪文の効力が持続している間は、各生物には+2のボーナスがACに追加される。これは10ラウンド有効であるが、ディスペルが成功すると消滅する。

フリーアクション Free Action (アブジュレーション)



距離：接触
持続時間：5ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：接触した生物
ST：なし

この呪文の効果がある間は、呪文を受けた者は、動きを制限するすべての影響を受けなくなる。ウェブのほか、ホールドパーソン、グリース、エンタングルなどがこの中に含まれる。

エルミンスター：「これは、ウォーリアーが敵に接近するときに重要になる呪文じゃ。特に、相手が呪文の使い手の場合にはな。」

メンタル・ドミネーション Mental Domination (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者の視界内
持続時間：1レベルあたり3ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：1体
ST：効果なし

この呪文をかけられた場合、プリーストが心の中に侵入してくるのを呪文をかけられた者が防ぐには、-2のペナルティが必要である。この呪文の効果はメイジのドミネーションの呪文と似ているが、わずかに異なる点もある。まず、この呪文では、プリーストは、呪文にかかった者の考え、記憶、感覚器官には立ち入ることはできず、呪文が有効な間に、何かをさせるようにコントロールできるだけである。また、呪文にかかった者をコントロールするには、その者が視界内にいて、プリーストから見えている必要がある。また、プリーストは、呪文にかかった者をコントロールするのに、かなりの集中力を要するため、戦闘や攻撃に入っても、他の呪文を唱えることができない。

ニュートライズポイズン Neutralize Poison (ネクロマンシー)



距離：接触
持続時間：瞬間
詠唱時間：1
効果範囲：接触した生物
ST：なし

毒に侵された者にこの呪文を唱えると、即座に毒は中和され、失われたHPを10ポイント回復することができる。

プロテクション・フロム・イービル10フィート・レイディアス Protection From Evil 10'radius (アブジュレーション)



距離：接触
持続時間：1レベルあたり1ラウンド
詠唱時間：7
効果範囲：半径10フィートの範囲
ST：なし

この呪文を唱えると、半径10フィート内の全生物に、プロテクション・フロム・イービルがかかる。1フィートの距離で範囲内の全生物の周囲に魔法のバリアーが張り巡らされる。バリアーは生物の移動とともに移動し、主として2つの効果がある。まず、イービルまたはイービルに魔法をかけられた生物による攻撃には各攻撃ロールにつき-2のペナルティが与えられる。次に、その攻撃のために、保護されている生物が行うSTには、+2のボーナスが与えられる。

プロテクション・フロム・ライトニング Protection From Lightning (アブジュレーション)



距離：接触
持続時間：1レベルあたり5ラウンド
詠唱時間：7
効果範囲：接触した生物
ST：なし

この呪文を唱えると、ドラゴンブレスのような電撃攻撃、およびライトニングボルト、ショッキンググラスプなどの魔法攻撃に対する完全な防御力が得られる。この防御力は持続時間中は持続するが、ディスペルが成功すると効力を失う。



プリースト呪文ーレベル6

アニマルサモニング2 Animal Summoning II (コンジュレーション/サモニング)



距離：術者のレベルあたり60ヤード
持続時間：24分
詠唱時間：8
効果範囲：特殊
ST：なし

この呪文により、8ヒットダイス以下の動物を最高6匹まで召還できる。ただし、術者が呪文を唱えた時に効果範囲内にいる動物のみが対象となる。召還された動物は効果時間中、術者に仕える。召還できるのは通常型、巨大型の動物だけであり、幻想的な生き物やモンスター（キメラ、ドラゴン、ゴルゴン、マンティコアなど）は対象とならない。

チャンピオンズ・ストレングス Champion's Strength (オルタレーション)



距離：術者の視界内
持続時間：1レベルあたり3ラウンド
詠唱時間：2
効果範囲：1体
ST：なし

この呪文を唱えると、プリーストは自分の神から神のストレングスを引き寄せ、対象の生物に貸し与え、■者にすることができる。対象の生物は、術者の3レベルあたり1の割合でTHACOのボーナスを獲得する（レベル9のプリーストなら、対象の生物に与えられるTHACOのボーナスは3になる）。また、呪文の効果が持続している間は、対象の生物のストレングスは18/00に設定され、このストレングスによって与えた打撃とダメージには、すべてボーナスが与えられる。ストレングスが18/00以上になっても、18/00に引き下げられるので注意が必要である。

この呪文の欠点は、呪文の効果が持続する間、プリーストは神と対象生物との連係に集中する必要がある、他の呪文を唱えることができないことである。この効果は術者のレベルあたり3ラウンド持続するが、ディスペルされると消滅する。

ケイオティック・コマンド Chaotic Commands (エンチャントメント/チャーム)



距離：術者の視界内
持続時間：1レベルあたり1ターン
詠唱時間：3
効果範囲：1生物
ST：なし

ケイオティック・コマンドの呪文を唱えると、対象の生物に魔法のコマンドに対する耐性が与えられる。サジェスチョン、チャーム、ドミネーション、コマンド、スリープ、コンフュージョンなどは、すべてこのコマンドのカテゴリーに属する呪文である。この呪文は、持続時間中、1生物に対してのみ有効で、その効果はディスペルされると消滅する。

キュア・クリティカル・ウーンズ Cure Critical Wounds（ネクロマンシー）



距離：接触
持続時間：永久
詠唱時間：8
効果範囲：接触した生物
ST：なし

キュア・クリティカル・ウーンズは、キュア・ライト・ウーンズを大幅に強力にしたものである。対象に手をかざし、呪文を唱えることで、対象のHPが27ポイント回復する。この呪文は、肉体を持っていないもの、アンデッド、プレーン界の生物には効果がない。

フレイムストライク Flame Strike（エヴォケーション）



距離：術者の視界内
持続時間：瞬間
詠唱時間：8
効果範囲：目標生物
ST：1/2

この呪文を唱えると、指定した場所に、炎の柱がうなりをあげてうち下ろされる。対象は対呪文のセービングスローに失敗すると、8D8の炎によるダメージを受ける。成功すると、受けるダメージは半減する。

レイズデッド Raise Dead（ネクロマンシー）



距離：術者の視界内
持続時間：永久
詠唱時間：1ラウンド
効果範囲：1体
ST：特殊

この呪文を唱えると、ドワーフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング、エルフ、人間を生き返らせることができる。注意しておかなければならないのは、呪文を唱える死体が完全に残っていないと、なくなった部分はそのままで復活してしまうことである。生き返った時のHPは1しかいないため、自然回復か、魔法による回復をしなければならない。

エルミンスター：「死を超越する生命のカじゃ。心して使うのじゃぞ。」

表



表1：キャラクターの能力値

	ストレングス				デクスタリティ		コンステイション
能力値	命中値修正	ダメージ修正	重量限界	破壊率	遠距離攻撃修正	AC修正	HP修正
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1
6	-1	0	30	6	0	+1	-1
7	-1	0	30	6	0	0	0
8	0	0	50	8	0	0	0
9	0	0	50	8	0	0	0
10	0	0	70	10	0	0	0
11	0	0	70	10	0	0	0
12	0	0	90	12	0	0	0
13	0	0	90	12	0	0	0
14	0	0	120	14	0	0	0
15	0	0	120	14	0	-1	+1
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)
18/01-50	+1	+3	220	25	—	—	—
18/51-75	+2	+3	250	30	—	—	—
18/76-90	+2	+4	280	35	—	—	—
18/91-99	+2	+5	320	40	—	—	—
18/00	+3	+6	400	45	—	—	—
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)

ストレングス Strength

命中値修正 (Hit Adj) :

戦闘中の命中値を値の分だけ修正する。正の数が大きいと、命中しやすくなる。

ダメージ修正 (Dam Adj) :

近接武器による攻撃が成功したときに与えるダメージを値の分だけ修正する。

重量限界 (Wt Allow) :

キャラクターの動きに制限がこない範囲で持つことのできる重さの限界値である。

破壊率 (Bashing %) :

鍵のかかった扉や箱を力すくで開けるときの成功率である。

デクスタリティ Dexterity

遠距離攻撃修正 (Miss. Att Adj) :

遠距離武器で攻撃するときの命中値を値の分だけ修正する。正の数が大きいと、命中しやすくなる。

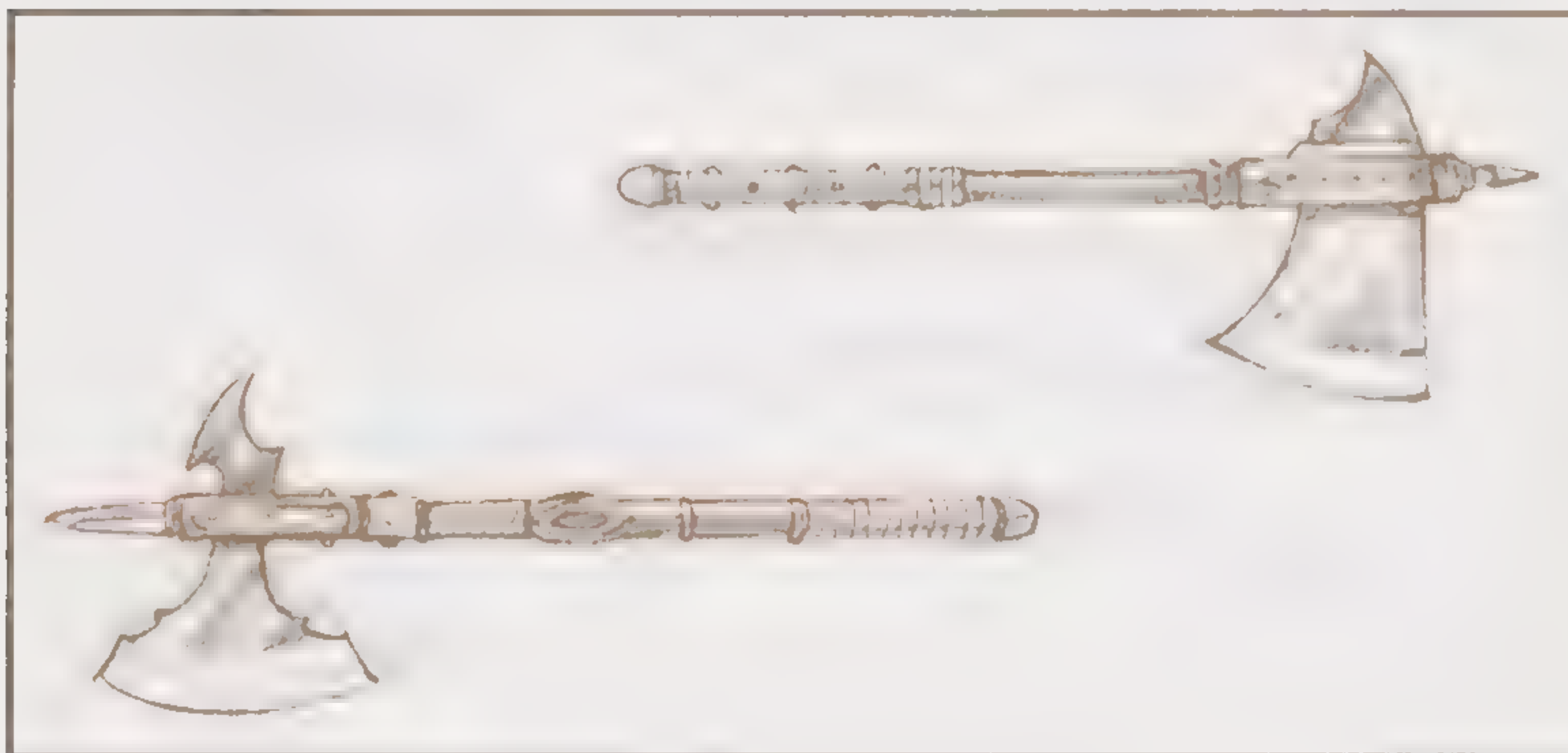
AC修正 (AC Adj) :

キャラクターのACを値の分だけ修正する。ACは値が低い方がいいので、負の値が大きいほど良い。

コンスティテュション Constitution

HP修正 (HP Adj) :

キャラクターを作るときや、レベルが上がったときに、HPにこの分の値を修正する。ただし、1以下にはならない。カッコ内の値は、ウォーリアーのみが使える。



	インテリジェンス				ウィズダム			カリスマ
能力値	呪文 レベル	呪文 修得率	呪文 修得数	伝承知識 修正	ボーナス 呪文	呪文 失敗率	伝承知識 修正	反応 修正
3	—	—	—	-20	—	50	-20	-8
4	—	—	—	-20	—	45	-20	-7
5	—	—	—	-20	—	40	-20	-6
6	—	—	—	-20	—	35	-20	-5
7	—	—	—	-10	—	30	-10	-4
8	—	—	—	-10	—	25	-10	-2
9	4th	35	6	-10	0	20	-10	-1
10	5th	40	7	0	0	15	0	0
11	5th	45	7	0	0	10	0	0
12	6th	50	7	0	0	5	0	0
13	6th	55	9	0	1st	0	0	+1
14	7th	60	9	0	1st	0	0	+2
15	7th	65	11	+3	2nd	0	+3	+3
16	8th	70	11	+5	2nd	0	+5	+4
17	8th	75	14	+7	3rd	0	+7	+4
18	9th	85	18	+10	4th	0	+10	+5
19	9th	95	All	+12	1st, 4th	0	+12	+8
20	9th	96	All	+15	2nd, 4th	0	+15	+9
21	9th	97	All	+20	3rd, 5th	0	+20	+10
22	9th	98	All	+25	4th, 5th	0	+25	+11
23	9th	99	All	+30	5th, 5th	0	+30	+12
24	9th	100	All	+35	6th, 6th	0	+35	+13
25	9th	100	All	+40	6th, 7th	0	+40	+14



インテリジェンス Intelligence

呪文レベル (Spell Level) :

それぞれのインテリジェンスの値において、メイジ呪文を使えるキャラクターの最大呪文レベルである。

呪文修得率 (% to Learn Spell) :

メイジ呪文を使えるキャラクターが、新しい呪文を覚えて呪文書に書き写せる確率と、スクロールから呪文を唱えるときの成功率を表している。術者が使える呪文のレベルよりも高いレベルの呪文を覚えたりスクロールを使おうとした場合、レベル1あたり-10%のペナルティを受ける。例えば、3レベルの呪文が使えるキャラクターが5レベルの呪文のスクロールを使おうとした場合、成功率が-20%低下する。

呪文修得数 (Max # Spells/Level) :

メイジ呪文を使えるものが、各レベルごとに呪文書に記すことのできる呪文の最大個数を示している。例えば、インテリジェンスが16の3レベルのメイジは、11個のレベル1呪文と11個のレベル2呪文を呪文書に記すことができる。

伝承知識修正 (Lore Bonus) :

伝承知識の値を、この分だけ修正する。ウィズダムによる伝承知識修正と重なる。

ウィズダム Wisdom

ボーナス呪文 (Bonus Spells) :

この数だけ、プリーストは高いウィズダムによる追加の呪文をもらえる。表の下方に行くに従って、ボーナスは全て加算される。例えばウィズダムの値が17のプリーストは、2個のレベル1呪文、2個のレベル2呪文、1個のレベル3呪文を、通常の呪文に加えて唱えることができる。このボーナスは、実際にプリーストがそのレベルの呪文を使えるレベルになってから加わる。

呪文失敗率 (% Spell Failure) :

プリーストが、呪文をかけるのに失敗する確率である。

伝承知識修正 (Lore Bonus) :

伝承知識の値を、この分だけ修正する。インテリジェンスによる伝承知識修正と重なる。

カリスマ Charisma

反応修正 (Reaction Adj) :

NPCや知性のある生物と対面するときにくるボーナスやペナルティである。

遭遇するたびに、コンピューターは8から12の間の数をランダムに決め、その値をキャラクターの反応修正から足したり引いたりする。その結果が、遭遇したものがパーティーに対してどういった反応をするかを示す。

- 1 - 7 : 敵対的な反応
- 8 - 14 : 中立的な反応
- 15 - 20 : 友好的な反応

表2：シーフ能力修正

種 族	デクスタリティ	ピック	オープン	ディテクト	ステルス (10)
		ポケット (15)	ロック (10)	トラップ (15)	(ハイド・イン・シャドウ・ム・ヴァイレントリー)
ドワーフ		—	+10	+15	—
エルフ		+5	-5	—	+10
ノーム		—	+5	+10	+5
ハーフエルフ		+10	—	—	+5
ハーフリング		+5	+5	+5	+15
	9	-15	-10	-10	-20
	10	-10	-5	-10	-15
	11	-5	—	-5	-10
	12	—	—	—	-5
	13-15	—	—	—	—
	16	—	+5	—	—
	17	+5	+10	—	+5
	18	+10	+15	+5	+10
	19	+15	+20	+10	+15
	20	+20	+25	+15	+18
	21	+25	+30	+20	+20
	22	+30	+35	+25	+23
	23	+35	+40	+30	+25
	24	+40	+45	+35	+30
	25	+45	+50	+40	+35

* 盗賊能力の横にある、かっこの中の値は、1レベルのシーフが持っている、種族やデクスタリティによる修正を抜きにした、元の値である。



表3の a から d：経験値表

3a：ウォーリアー

レベル	ファイター	パラディン/レンジャー	ヒットダイス d10
1	0	0	1
2	2,000	2,250	2
3	4,000	4,500	3
4	8,000	9,000	4
5	16,000	18,000	5
6	32,000	36,000	6
7	64,000	75,000	7
8	125,000	150,000	8
9	250,000	300,000	9
10	500,000	600,000	9+3

3b：ローグ

レベル	シーフ/バード	ヒットダイス (d6)
1	0	1
2	1,250	2
3	2,500	3
4	5,000	4
5	10,000	5
6	20,000	6
7	40,000	7
8	70,000	8
9	110,000	9
10	160,000	10

3c：プリースト

レベル	クレリック	ドルイド	ヒットダイス (d8)
1	0	0	1
2	1,500	2,000	2
3	3,000	4,000	3
4	6,000	7,500	4
5	13,000	12,500	5
6	27,500	20,000	6
7	55,000	35,000	7
8	110,000	60,000	8
9	225,000	90,000	9
10	450,000	125,000	9+2

3d：メイジ

レベル	メイジ	ヒットダイス (d4)
1	0	1
2	2,500	2
3	5,000	3
4	10,000	4
5	20,000	5
6	40,000	6
7	60,000	7
8	90,000	8
9	135,000	9
10	250,000	10

表4：魔法の各スクールの色

スペシャリストの名前	スクール	呪文効果の色	逆のスクール*
アブジュラー	アブジュレーション	緑	オルタレーション
トランスミューター	オルタレーション	青	アブジュレーション、ネクロマンシー
コンジュラー	コンジュレーション/サモニング	紫	ディヴィネーション
ディヴィナー	ディヴィネーション	白/真珠色	コンジュレーション/サモニング
エンchanター	エンチャントメント/チャーム	金色	インヴォケーション
イリュージョニスト	イリュージョン	赤紫	ネクロマンシー
インヴォーカー	インヴォケーション	赤	エンチャントメント/チャーム、 コンジュレーション/サモニング
ネクロマンサー	ネクロマンシー	氷色/青	イリュージョン

* あるスクールのスペシャリストは、逆のスクールの呪文を理解することはできない。

表5aからc：呪文の使用回数

5a：メイジ（縦軸：使用回数 横軸：レベル）

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	—	—	—	—	—

スペシャリストは、各レベルにつき1個ずつ追加して呪文を記憶することができるが、逆のスクールの呪文を記憶することはできない。（表4にある、逆のスクールの記述を参照せよ）

5b：プリースト／ドルイド（縦軸：使用回数 横軸：レベル）

レベル	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—

ウィズダムが高いプリーストは、追加の呪文を持つことができる。

*ウィズダムが17以上のプリーストのみ、このレベルの呪文を唱えることができる。

**ウィズダムが18以上のプリーストのみ、このレベルの呪文を唱えることができる。

5c：バード（縦軸：使用回数 横軸：レベル）

レベル	1	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—
9	3	3	2	—	—	—
10	3	3	2	1	—	—

表6：近接武器一覧

武器名	片手/両手	型 ¹	スピード ²	ダメージ	使用者 ³
アロー	—	突	—	1-6	—
ボルト	—	突	—	1-10	—
バトルアックス	片手	切	7	1-8	F, R, P, B
ダガー/スローイングダガー	片手	突	2	1-4	F, R, P, T, B, M, D
クラブ	片手	打	4	1-6	F, R, P, T, B, C, D
フレイル	片手	打	7	1-6+1	F, R, P, B, C
メイス	片手	打	7	1-6+1	F, R, P, B, C
スローイングアックス	片手	切	4	1-6	F, R, P, B
モーニングスター	片手	打	7	2-8	F, R, P, B, C
ダーツ	片手	突	2	1-3	F, R, P, M, T, B, D
ハルバード	両手	突/切	9	1-10	F, R, P, B
クォータースタッフ	両手	打	4	1-6	F, R, P, T, B, C, D, M
スリングストーン	片手	打	—	1-4+1	—
ハスタードソード	片手	切	8	2-8	F, R, P, B
ロルクソード	片手	切	5	1-8	F, R, P, T, B
ショートソード	片手	突	3	1-6	F, R, P, T, B
シマター	片手	切	5	1-8	F, R, P, B, D
ウォーハンマー	片手	打	4	1-4+1	F, R, P, B, C
スピア	片手	突	6	1-6	F, R, P, B, D
ツウハンデッドソード	両手	切	10	1-10	F, R, P, B

¹ 切：切ることが主目的の武器

突：突いたり、刺したりすることが主目的の武器

打：打撃武器

² 遠距離武器の説明は表7にある。

³ 使用者欄の略字は以下の通りである。

F：ファイター R：レンジャー P：パラディン C：クレリック

D：ドルイド T：シーフ ■：バード M：メイジ

表7：遠距離武器

武器名	片手/両手	射率 ¹	スピード ²	命中修正	ダメージ修正	使用者 ³
コンポジットロングボウ	両手	2	7	+1	+2	F, R, P
ロングボウ	両手	2	8	+1	—	F, R, P, B
ショートボウ	両手	2	6	—	—	F, R, P, T, B
ダガー/スローイングダガー	片手	2	2	—	—	F, R, P, M, B, T
スローイングアックス	片手	1	4	—	—	F, R, P
スリング	片手	1	6	—	—	F, R, P, T, B, C, D, M
ダーツ	片手	3	2	—	—	F, R, P, T, B, M, D
ヘヴィクロスボウ	両手	1	10	—	+2	F, R, P, B
ライトクロスボウ	両手	1	7	—	—	F, R, P, B

¹ 射率とは、その武器を使って1ラウンドに攻撃できる回数である。

² 使用者欄の略字は以下の通りである。

F：ファイター R：レンジャー P：パラディン C：クレリック

表8 a から b：アーマー

8a：アーマーのタイプ

アーマーの名前	AC	使用者
バックラー	-1の修正*	F, R, P, T, B, C, D
スモールシールド	-1の修正*	F, R, P, C
ミディアムシールド	-1の修正*	F, R, P, C
ラージシールド	-1の修正*	F, R, P, C
レザーアーマー	8	F, R, P, T, B, C, D
スタッデッドレザー	7	F, R, P, T, B, C, D
チェインメール	5	F, R, P, B, C
スプリントメール	4	F, R, P, C
プレートメール	3	F, R, P, C
フルプレートアーマー	1	F, R, P, C

* シールドは重くなるにつれて、防御が堅くなる。ゲーム内でのシールドの効果を以下に示す。

バックラー：ACが-1になるが、遠距離武器と突き武器にはこの修正はない。

スモールシールド：ACが-1になるが、遠距離武器にはこの修正はない。

ミディアムシールド：ACが-1になる。

ラージシールド：ACが-1になり、遠距離武器に対してはACは-2になる。

使用者欄の略字は以下の通りである。

F：ファイター、R：レンジャー、P：パラディン、C：クレリック、D：ドルイド、
T：シーフ、B：バード

8 b：武器の型によるアーマーのAC修正

アーマーの名前	切り	突き	打撃
レザーアーマー	0	+2	0
スタッデッドレザー	-2	-1	0
チェインメール	-2	0	+2
スプリントメール	0	-1	-2
プレートメール	-3	0	0
フルプレートメール	-4	-3	0

表9 a から e：名声：Reputation／反応：Reactions

9a：開始時の名声（Starting Reputation）

属性	開始時の名声レベル
ローフルグッド（Lawful Good）	12
ニュートラルグッド（Neutral Good）	11
カオティックグッド（Chaotic Good）	11
ローフルニュートラル（Lawful Neutral）	10
（トゥルー）ニュートラル（Neutral）	10
カオティックニュートラル（Chaotic Neutral）	10
ローフルイービル（Lawful Evil）	9
ニュートラルイービル（Neutral Evil）	9
カオティックイービル（Chaotic Evil）	8

9b：行動の名声への影響

名声レベル	罪なき人を殺す	罪なき人を傷つける	盗みをする	フレイミングフィストの兵士を殺す	教会に寄進する*
20（英雄）	-10	-2	-1	-10	—
19	-10	-2	-1	-10	—
18	-9	-2	-1	-9	—
17	-8	-1	-1	-9	+1（500）
16	-7	-1	-1	-9	+1（400）
15	-6	-1	-1	-8	+1（300）
14	-5	-1	-1	-8	+1（300）
13	-5	-1	-1	-7	+1（200）
12	-5	-1	-1	-7	+1（200）
11	-4	-1	-1	-6	+1（100）
10	-4	-1	-1	-6	+1（100）
9	-3	-1	-1	-5	+1（100）
8	-2	-1	0	-5	+1（100）
7	-2	-1	0	-4	+1（100）
6	-2	-1	0	-3	+1（200）
5	-2	-1	0	-2	+1（200）
4	-1	0	0	-2	+1（200）
3	-1	0	0	-1	+1（300）
2	-1	0	0	-1	+1（400）
1（悪者）	0	0	0	0	+1（500）

* カッコ内の数値は、名声を上げるために教会に寄進しなければならない金額（P 布施）である。

9c：名声による反応修正の変化

名声レベル	効果
20	パーティーは +4の反応修正を受ける
18-19	パーティーは +3の反応修正を受ける
16-17	パーティーは +2の反応修正を受ける
14-15	パーティーは +1の反応修正を受ける
8-13	修正なし
7	パーティーは -1の反応修正を受ける
6	パーティーは -2の反応修正を受ける
5	パーティーは -3の反応修正を受ける。新しい地域では、10%の確率でフレイミング・フィストの一团に出会い、パーティーの方に向かってくる。
4	パーティーは -4の反応修正を受ける。新しい地域では、20%の確率でフレイミング・フィストの一团に出会い、パーティーの方に向かってくる。
3	パーティーは -5の反応修正を受ける。新しい地域では、30%の確率でフレイミング・フィストの一团に出会い、パーティーの方に向かってくる。
2	パーティーは -6の反応修正を受ける。新しい地域では、50%の確率でフレイミング・フィストの一团に出会い、パーティーの方に向かってくる。
1	パーティーは -7の反応修正を受ける。新しい地域では、戦士の一团に出会い、パーティーの方に向かってくる。

9d：名声によるNPCの反応

名声	属性		
	グッド	ニュートラル	イービル
1	爆発寸前	怒り	幸福
2	爆発寸前	怒り	幸福
3	怒り	怒り	幸福
4	怒り	不幸	幸福
5	怒り	不幸	幸福
6	不幸	普通	幸福
7	不幸	普通	普通
8	不幸	幸福	普通
9	普通	幸福	普通
10	普通	幸福	普通
11	普通	幸福	普通
12	普通	幸福	普通
13	幸福	普通	不幸
14	幸福	普通	不幸
15	幸福	普通	不幸
16	幸福	普通	怒り
17	幸福	普通	怒り
18	幸福	普通	怒り
19	幸福	不幸	爆発寸前
20	幸福	不幸	爆発寸前

9e：名声の物価への影響

名声	元値からの価格の増減	名声	元値からの価格の増減
20	-50%	10	定価
19	-40%	9	+10%
18	-30%	8	+20%
17	-20%	7	+20%
16	-10%	6	+30%
15	定価	5	+40%
14	定価	4	+50%
13	定価	3	+100%
12	定価	2	+1,000%
11	定価	1	+1,000%

日本語版作成スタッフ

Japanese Version Producer

: Jun'etsu Kakuta
: Masato Ozutsumi
: Katsutoshi Kioka

Technical Adviser

: Takashi Atsu

Quality Assurance

: Sachie Kanda
: Teruo Yabumoto

Testers

: Youichirou Inoue
: Susumu Ookoshi
: Tomohisa Nakayasu
: Katsutoshi Kioka
: Takeshi Ohta

Market staffs

: Nobuhiko Ishihara
: Toshiro Nakayama
: Yoshiro Tateyama
: Ryosuke Kaji
: Sachiko Watanabe

Japanese version support

: Takashi Iwade
and his friends
: Takashi Atsu

Translation

: Masao Ohmori
(KOYOSHA PRINTING CO.,LTD.)
: Takuro Shirawa
(KOYOSHA PRINTING CO.,LTD.)
: Koji Yamane
(KOYOSHA PRINTING CO.,LTD.)
: Junetsu Kakuta
: Takeshi Ohta
: Katsutoshi Kioka

Special Thanks

: Syun Arai
: Koue Tsukuda
: Kei Suzuki
: Tomoki Kaji
: Nobuko Jones
: Saori Onoda

Manual & Package

: Satoru Ishigami
: Hiroki Osawa

Licensing Manager

: Shozo Hirano



最新情報いっぱい!

SEGA™のインターネットサイト!

セガ エンターテインメントユニバース

INTERNET
インターネット

▼セガ公式ホームページ

<http://www.sega.co.jp/>

▼PCソフトの情報を満載! セガPCのホームページはこのURLにアクセス!!

<http://www.sega.co.jp/sega/pc/>



★セガPCディスクは修理できません。何か支障がございましたら、セガPC ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

この商品に関するお問い合わせ先

セガPC ユーザーサポートセンター

受付時間 月～金曜日 10:00～17:00 (除く祝日)

TEL 047-380-6441

- セガPC ユーザーサポートセンターではテクニカルサポートのみ行います。ゲームの攻略法に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。
- セガPCに関するお問い合わせは、上記以外の番号ではお受けできません。

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本

社

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12



BY GAMERS. FOR GAMERS.™

BiOWARE®
CORP



www.blackisle.com
16815 Von Karman Ave.
Irvine, CA 92606

SEGA™

675-0198